

1.	Nazwa kierunku	grafika
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

Moduł kształcenia: Grafika wydawnicza cz.2

Kod modułu: 13_GRMA_GW_CZ.2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13_GRMA_GW_CZ.2_1	Opanował podstawową wiedzę i umiejętności związane ze specyfiką pracy w zakresie projektowania różnych form publikacji drukowanych takich jak: publikacje książkowe, albumy, komiksy, wydawnictwa prasowe, małe formy	K_U02 K_U13 K_W01	2 1 2
13_GRMA_GW_CZ.2_2	Zna zasady budowania ładu wizualnego w układach typograficznych na stronach wydawniczych, zasady łamania kolumn tekstowych, justunku, podporządkowania struktury typograficznej, doboru i odmian krojów pisma	K_U02 K_U11 K_W03	3 2 2
13_GRMA_GW_CZ.2_3	Potrafi stosować alternatywne rozwiązania, zarówno w doborze formatu publikacji, kroju, stopnia pisma, jak i operowaniu formą obrazu, jego atrakcyjnością wizualną i prostotą w wyrazu	K_U03 K_U10 K_U13	2 2 2
13_GRMA_GW_CZ.2_4	Potrafi czerpać inspirację w pracy z literatury, filmu, i różnych środków masowego przekazu, odnosząc się do własnej wyobraźni oraz wiedzy o świecie, społeczeństwie i kulturze	K_U16 K_W08	3 2

3. Opis modułu

Opis	Realizacja modułu Grafika wydawnicza cz.2 daje studentowi wiedzę z zakresu historii offsetowych technologii poligrafii książkowej i prasowej. Student poznaje podstawową terminologię dotyczącą typografii, krojów pisma rodziny, odmian i składu typograficznego. W oparciu o zasady składu realizacje ćwiczenia pozwalające zrozumieć zależności różnicujące i hierarchizujące informacje w tekście drukowanym. Poznaje zasady struktury gridu publikacji i budowanie layoutu różnych form wydawniczych. Realizuje ćwiczenia wykorzystując w kompozycji typografię i ilustrację – łączenie tych elementów w układzie łamów prasowych.; łączenie materiału ilustracyjnego z tekstem w publikacjach dla dzieci. Wykorzystuje wiedzę z infografiki – praktyczne zastosowanie w publikacjach o charakterze dydaktycznym (hierarchizacja sfery informacyjnej). Potrafi tworzyć opracowania szaty graficznej do wybranej
-------------	--

	pozycji wydawniczej. Zna zagadnienia kadru i ujęcia kompozycyjnego w materiale ilustracyjnym jako podstawowego elementu budowy komiksu. Student zapozna się z podstawową wiedzą o zasadach projektowania publikacji elektronicznych. Realizacja ćwiczeń odbywa się w programach: InDesign, Adobe Acrobat.
Wymagania wstępne	Wskazana jest realizacja programu pracowni graficznych oraz innych pracowni ogólnoplastycznych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13_GRMA_GW_CZ.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego (zestaw ćwiczeń) realizowanego przez studenta.	13_GRMA_GW_CZ.2_1, 13_GRMA_GW_CZ.2_2, 13_GRMA_GW_CZ.2_3, 13_GRMA_GW_CZ.2_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
GW_CZ.2_fns_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	20	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	70	13_GRMA_GW_CZ.2_w_1
GW_CZ.2_fns_2	konwersatorium	Indywidualne konsultacje w formie bezpośredniej i cyfrowej	10	Weryfikacja zamierzeń artystycznych na etapie projektowania, realizacji i prezentacji prac.	20	13_GRMA_GW_CZ.2_w_1